

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan alat atau wahana yang digunakan untuk menyampaikan informasi, dirancang sesuai dengan teori pembelajaran tertentu dan ditujukan kepada siswa sebagai penerima materi. Media ini berfungsi untuk menyampaikan pesan sekaligus merangsang kemampuan berpikir, perasaan, perhatian, serta motivasi siswa, sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang sadar, terstruktur, dan terkontrol (Rahmawati et al., 2020).

Menurut Daniyati et al., (2023), media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang bisa digunakan sebagai perantara dalam proses komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan, dengan tujuan untuk merangsang pikiran, emosi, serta kemauan siswa agar tetap termotivasi dalam mengikuti pembelajaran yang efektif, komprehensif, dan bermakna. Dalam hal ini, yang dimaksud adalah materi Pelajaran yang ingin disampaikan kepada siswa melalui media pembelajaran tersebut.

Menurut Tafonao, (2018), Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, dengan tujuan untuk membangkitkan pemikiran, perasaan, perhatian, dan minat

peserta didik dalam proses belajar. Media pembelajaran menurut Krismanto et al., (2018) dijelaskan media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang semakin berkembang sebagai efek dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Pengertian media pembelajaran secara singkat dapat di kemukakan sebagai sesuatu (bisa berupa alat, bahan, atau keadaan) yang digunakan sebagai peranan komunikasi dalam sebagai pembelajaran (Miftah, 2013).

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyampaikan pesan atau isi pelajaran dengan cara merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa sehingga mendinging proses belajar mengajar. Dita, (2022).Emiyati & Kurniawan, (2022), menjelaskan media pembelajaran merupakan segala sesuatu dalam proses pembelajaran baik secara fisik maupun teknis, yang dapat membantu guru menyampaikan pembelajaran dengan lebih mudah kepada siswa dan membantu mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Novitasari et al., (2019) media pembelajaran berperan penting dalam pembelajaran guna membantu menyampikan informasi atau materi yang akan disampaikan seorang guru ke peserta didik, seiring perkembangan jaman media pembelajaran juga ikut berkembang banyak media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio visual, multimedia, dan web. Media pembelajaran dapat mengatasi berbagai hambatan, antara lain: hambatan komunikasi, keterbatasan ruang kelas, sikap siswa yang pasif, pengamatan siswa yang kurang seragam, sifat objek belajar yang kurang khusus sehingga tidak memungkinkan dipelajari tanpa media, tempat belajar yang terpencil dan sebagainya.

Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk pembelajaran (Novitasari et al., 2019).

Berdasarkan pendapat para ahli, penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi belajar dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi bentuk media pembelajaran dapat beragam dari alat peraga sampai dengan hal yang berbasis teknologi seperti software. Namun penggunaan media pembelajaran juga perlu adanya kecocokan materi dengan penggunaan media yang tepat jenis media pembelajaran yang begitu

berfaiaasi memberikan kebebasan bagi seorang guru untuk memilih guna mempermudah penyampaian informasi

#### **b. Ciri-ciri media pendidikan**

Menurut Juhaeni et al., (2020), ciri-ciri media pembelajaran adalah sebagai berikut :

##### 1) Media pembelajaran dengan karakteristik fiksatif

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk merekam, menyimpan, dan mereproduksi kembali informasi atau objek tertentu, seperti gambar, rekaman suara, dan video, sehingga bisa digunakan kembali di lain waktu.

##### 2) Media pembelajaran dengan karakteristik manipulatif

Media ini mampu mengubah atau menyajikan kembali suatu objek dengan cara tertentu, misalnya mempercepat waktu yang dibutuhkan dalam suatu proses nyata menjadi lebih singkat menggunakan teknik seperti time lapse recording.

##### 3) Media pembelajaran dengan karakteristik distributif

Media ini memungkinkan penyampaian informasi atau objek secara serentak ke berbagai tempat. Dalam waktu yang bersamaan, materi bisa diteruskan kepada peserta didik melalui pengalaman belajar yang dirancang oleh pendidik.

#### **c. Fungsi media Pembelajaran**

Media pembelajarn memiliki fungdi sebagai perantara informasi dari pendidik ke peserta didik dalam suatu proses

pembelajaran. Indriyani, (2019), mengemukakan fungsi media pembelajaran:

- 1) Untuk membuat situasi belajar yang efektif,
  - 2) Media merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran,
  - 3) Media pembelajaran penting untuk mencapai tujuan pembelajaran.
  - 4) Media pembelajaran untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa untuk memahami materi di dalam kelas,
  - 5) Media pembelajaran untuk mempertinggi mutu pendidikan.
- Media sangat berguna dan bermanfaat pada proses jalannya pendidikan karena dengan media pembelajaran proses pembelajaran lebih terarah, termenej, teratur dan mempunyai pedoman sesuai tujuan pendidikan

Dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran dapat berfungsi untuk meningkatkan mutu pendidikan. Media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa dan hasil belajarnya (Hafid, 2011). Adapun manfaat penggunaan media pembelajaran antara lain:

- b. Memperjelas pesan agar tidak bingung, sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik.
- c. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi sehingga dapat membangkitkan peserta didik dengan media yang dapat meningkatkan gairah belajar.

- d. Memicu perkembangan anak agar mandiri dengan bakat dan skill individunya.

Dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran sebagai alat yang dapat dipakai untuk menyaurkan pesan, pikiran perasaan yang dapat menarik dan mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki karakteristik untuk merekam peristiwa ataupun objek (fiksatif), mentransformasikan kejadian (manipulatif) dan memungkinkan transformasi melalui rang dan waktu (distribusi). Selain itu media pembelaran, khususnya media visual dapat berfungsi untuk manarik atensi siswa, menggugah emosi dan sikap (afektif), memicu pemahaman siswa dan membantu membrikan permisalan untuk siswa (komponsatoris).

## **2. Media Pembelajaran *e-book***

*E-book* adalah sebuah buku digital yang diakses melalui alat teknologi dan memungkinkan untuk dapat dipelajari kapan saja dan dimana saja tidak bergantung pada situasi waktu dan tempat (praktis). Sehingga guru tidak perlu mengulang dan menjelaskan materi setiap pertemuan untuk pelajar yang tidak dapat hadir di kelas dan belum mengerti, bahkan *e-book* juga dapat digunakan untuk bahan pengajaran periode berikutnya. Begitu pula dengan siswa, mereka dapat mengulangi pelajaran dengan mudah dan bisa menonton video jika memang masih belum mengerti. Berlaku juga untuk siswa yang tidak bisa hadir bahwasanya mereka masih bisa tetap belajar mandiri yang

mengakibatkan mereka tidak tertinggal materi. Tidak hanya itu, *e-book* juga menyediakan fasilitas bagi pelajar yang memiliki gaya belajar dengan visual, auditori, dan kinestetik. Sehingga memungkinkan karakteristik gaya belajar semua siswa terpenuhi. Beberapa penelitian telah dilakukan dalam upaya mengembangkan *e-book* terbukti dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa (Fatmawati, 2024).

*E-book* adalah media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak menjadi kelas. *E-book* berisikan materi-materi belajar siswa dikombinasikan dengan teks, gambar, grafis, video diharapkan dapat menarik perhatian siswa serta menambah belajar siswa. Belajar dengan menggunakan ebook dapat dimana pun dan kapan pun karena bersifat elektronik (Lestari, 2018)

Berdasarkan pendapat para ahli diterik kesimpulan bahwa media *e-book* adalah buku digital yang dapat di baca melalui elektronik seperti komputer, smartphone dan laptop yang berisi informasi berupa teks, audio dan gambar, digunakan untuk mengendalikan perintah dari suatu presentasi agar dapat melakukan perintah balik kepada pengguna untuk melakukan aktifitas.

#### **4. Kelebihan dan Kekurang *Ebook***

##### **a. Kelebihan *E-book***

*E-book* juga memiliki kelebihan diantaranya, yaitu dapat diintegrasikan dengan elemen suara, gambar, animasi, permainan,

video pembelajaran, dan sebagainya, sehingga informasi yang disajikan lebih bervariasi, serta dapat memvisualisasikan materi yang bersifat abstrak Nurhayati & , Langlang Handayani, (2020) . *E-book* tidak mudah lapuk, basah atau hilang, mudah di sebarluaskan, disimpan dan di akses serta memiliki kecepatan dalam proses publikasi dengan ukuran fisik yang kecil, *e-book* dapat disimpan dalam penyimpanan seperti (harddisk, CD-ROM,DVD) dan juga memiliki sifa yang interaktif (Laraswati, 2020a).

#### **b. Kekurangan *E-book***

Berikut adalah beberapa kekurangan yang dimiliki *e-book*:

- 1) Ketergantungan pada baterai. *E-book* tidak terlepas dari perangkat elektronik sebagai alat baca. Membaca ebook bergantung pada ketersediaan baterai atau listrik dari perangkat elektronik yang digunakan sebagai alat baca *e-book* (Laraswati, 2020).
- 2) E-book sangat praktis, hal ini juga memberikan kemudahan untuk melakukan penggandaan atau pembajakan oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab (Laraswati, 2020)
- 3) Gangguan pada indera mata terjadi karena terdapat perbedaan antara membaca teks pada buku cetak dengan membaca teks melalui perangkat elektronik Laraswati, (2020). Buku cetak cenderung lebih nyaman dibaca dalam jangka waktu lama dibandingkan dengan *e-book*. Membaca *e-book* mengharuskan pembaca menatap layar perangkat elektronik yang memancarkan radiasi dan pencahayaan

yang tidak selalu terkontrol. Kondisi ini dapat menyebabkan mata cepat lelah dan, dalam jangka panjang, berpotensi menurunkan kemampuan penglihatan.(Yusnimar, 2014).

## 5. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut berbasis ICT Yusuf et al (2019), model pembelajaran adalah suatu rancangan atau desain yang digunakan oleh pendidik untuk menyusun perencanaan pembelajaran jangka panjang, yang biasanya terkait dengan kurikulum. Model ini juga mencakup penyusunan konsep materi pembelajaran serta pengarahan dalam pelaksanaan kegiatan belajar, baik di dalam maupun di luar kelas. Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai pola alternatif, di mana pendidik memilih model yang dianggap paling relevan dan efektif bagi peserta didik guna mencapai tujuan pendidikan. Salah satu model pembelajaran yang berkembang pesat saat ini adalah berbasis *information and communication technology* (ICT).menurut Mustakim et al., (2024) adalah konsep yang berhubungan dengan penggunaan teknologi guna memproses, menyimpan, mengirim dan menerima informasi.

Model pembelajaran berbasis ICT merupakan suatu metode penyampaian materi pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok, yang disusun secara sistematis ke dalam tahapan-tahapan kegiatan belajar tertentu. Materi disajikan dalam format elektronik, dengan setiap aktivitas pembelajaran terhubung melalui tautan (link) yang berfungsi sebagai pengendali, sehingga mendorong siswa untuk

lebih aktif dan interaktif. Biasanya, model ini dilengkapi dengan media seperti video animasi, audio, dan tutorial untuk memperkaya pengetahuan belajar.

## **6. Pengertian kemampuan memirsa**

Memirsa adalah suatu aktivitas yang melibatkan berbagai macam indera di tubuh manusia bertujuan untuk mengamati, memahami dan mendefinisikan suatu informasi yang ditampilkan dalam bentuk visual, gambar, dan video. Memirsa tidak hanya sekedar menonton, tetapi juga harus bisa menceritakan ulang apa yang sudah dilihat baik dalam bentuk tulisan, ucapan, maupun bicara. Pada era sekarang ini yang serba digital, makna mengenai teknik memirsa ini juga semakin berkembang pesat, jika pada awalnya memirsa sering kali dihubungkan dengan media atau alat seperti televisi dan film. Kini aktivitas ini mencakup berbagai platform masa kini seperti youtube, media sosial dan lain-lainnya. Perubahan ini menggambarkan adanya pergeseran pola konsumsi konten yang diminati orang-orang pada zaman sekarang ini, dari yang bersifat linier (seperti menonton acara televisi pada waktu tertentu) menjadi fleksibel dan sesuai permintaan (on-demand). Sejalan dengan hal itu Mulyadi & Wikanengsih, (2022b) berpendapat bahwa keterampilan memirsa menjadi penting karena pesatnya perkembangan teknologi menuntut kita untuk mampu beradaptasi, khususnya dalam konteks pendidikan. Pendapat ini juga

dikuatkan oleh Donaghy (2019), yang mencatat bahwa dominasi komunikasi visual dan audiovisual telah mendorong banyak negara untuk mengintegrasikan keterampilan memirsa ke dalam kurikulum bahasa mereka. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, salah satu kompetensi yang diakomodasi sebagai hasil dari perkembangan zaman adalah keterampilan memirsa. Keterampilan ini merupakan bentuk baru dari keterampilan berbahasa, yang melengkapi empat keterampilan utama lainnya, yaitu menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Kurikulum pembelajaran bahasa di berbagai negara telah lama memasukkan keterampilan memirsa, karena aspek visual dan audiovisual telah menjadi bagian penting dari metode komunikasi yang digunakan di dunia (Zyam & Umam, 2022b)

Keterampilan memirsa muncul sebagai respons terhadap perkembangan teknologi, dengan tujuan agar masyarakat di bidang pendidikan dapat beradaptasi dengan tuntutan zaman. Pemanfaatan teknologi dalam komunikasi telah mengalami pergeseran, dari yang sebelumnya mengandalkan sistem pendengaran menjadi berbasis penglihatan. Sebagai contoh, saat peserta didik menonton video, mereka tidak hanya mendengarkan audio dan efek suara, tetapi juga perlu mencermati teks, dialog, elemen visual hasil tangkapan kamera, hingga bahasa tubuh para aktor. Inilah yang disebut sebagai teks multimodal, yaitu bentuk komunikasi yang menggabungkan keterampilan menyimak dan memirsa secara bersamaan. Oleh

karena itu, keterampilan memirsa menjadi kompetensi yang sangat penting dalam proses pembelajaran dan komunikasi di era digital. (Mulyadi & Wikanengsih, 2022).

Keterampilan memirsa merupakan keterampilan pembelajaran yang melibatkan kegiatan menonton dan memaknai isi video dari berbagai sumber, seperti film, televisi dan sebagainya, keterampilan ini mengasah kemampuan siswa untuk dapat memahami isi atau makna dari video yang ditayangkan, berbeda dengan kegiatan menyimak yang lebih berfokus pada kegiatan melihat atau menonton saja, keterampilan memirsa ini lebih bisa menumbuhkan kemampuan literasi siswa serta berfikir kritis dalam memaknai suatu hal yang diamati (Apreasta & Syakira, 2023).

Tujuan dari keterampilan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan penafsiran gambar dalam bentuk teks multimodal serta menghubungkan apa yang dilihat untuk dapat dideskripsikan melalui kata-kata. Latar belakang munculnya keterampilan baru ini merupakan adaptasi dari perkembangan digital yang sangat pesat, tingkat penggunaan media digital yang semakin meningkat mengharuskan pemerintah untuk selalu memberikan respon pembaruan dalam menyeimbangkan situasi yang ada pada masa sekarang untuk memudahkan masyarakat (Apreasta & Syakira, 2023).

## **7. Pengertian Cerpen**

### **a. Pengertian Cerita Pendek**

Menurut S. R. Sari, (2019), Cerita pendek adalah salah satu bentuk karya sastra yang berbentuk prosa yang memiliki jalan cerita, tokoh, dan latar, tetapi cakupannya lebih terbatas daripada novel. Menurut Supeni, (2023), Cerita pendek adalah jenis tulisan fiksi yang berasal dari hasil imajinasi atau rekaan seorang penulis. Menurut Wicaksono, (2014), Cerita pendek adalah cerita fiksi yang berbentuk prosa yang singkat dan berpusat pada satu inti peristiwa dalam alurnya.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa, pengertian dari cerita pendek adalah salah satu bentuk karya sastra fiksi yang disajikan secara ringkas, mengangkat kisah tokoh dan peristiwa tertentu dalam alur yang padat dan terfokus.

### **b. Ciri-ciri Cerita Pendek**

Menurut Tarsinih, (2018), dapat mencirikan cerita pendek adalah sebagai berikut.

- 1) Alur ceritanya lebih ringkas daripada novel.
- 2) Jumlah katanya tidak melebihi dari 10.000 kata.
- 3) Ceritanya sering diambil dari pengalaman atau kejadian sehari-hari.
- 4) Tidak semua aspek kehidupan tokoh diceritakan, hanya bagian inti saja yang disorot.

- 5) Tokoh dalam cerita pendek biasanya menghadapi sebuah konflik yang kemudian diselesaikan dalam cerita tersebut.

Menurut Sumiati, (2020), ciri-ciri cerita pendek, adalah sebagai berikut.

- 1) Menggunakan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami oleh pembaca.
- 2) Bersifat rekaan atau fiktif.
- 3) Hanya mengangkat satu peristiwa utama dengan alur cerita yang lurus dan tidak bercabang.
- 4) Dapat dibaca dalam waktu yang singkat.
- 5) Menyampaikan pesan dan kesan yang kuat sehingga pembaca bisa ikut terbawa suasana cerita.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa, cerita pendek memiliki ciri-ciri yaitu, memiliki alur yang singkat, pemakaian bahasa yang sederhana, serta fokus baca pada satu peristiwa utama yang mencakup konflik dan penyelesaiannya. Cerita pendek bersifat fiktif, mudah dicerna, dapat dibaca dalam waktu yang singkat, sering terinspirasi dari pengalaman sehari-hari, dan mampu meninggalkan pesan atau Kesan yang mendalam bagi pembacanya.

### c. Manfaat Cerita Pendek

Cerita pendek memiliki beberapa manfaat menurut Rimawan et al., (2022), adalah sebagai berikut.

- 1) Mampu menenangkan pikiran dan suasana hati.
- 2) Membuat pembaca merasa lebih rileks.
- 3) Menyuguhkan hiburan yang menyenangkan.
- 4) Memberikan inspirasi.
- 5) Mendorong perubahan pola pikir.
- 6) Memotivasi pembaca untuk menjalani hidup lebih baik.
- 7) Membantu pembaca menemukan solusi atas masalah yang Tengah dihadapi.

Menurut Nofriani et al., (2024), manfaat cerita pendek, yaitu

- 1) Memperkaya kosakata yang berguna dalam berkomunikasi.
- 2) Mengasah kemampuan berpikir logis.
- 3) Dapat meningkatkan konsentrasi.
- 4) Dapat menumbuhkan imajinasi dan kreativitas siswa.
- 5) Melalui berbagai contoh perilaku yang baik dan buruk dalam cerita pendek, siswa belajar memahami nilai-nilai kehidupan, dapat menyelesaikan konflik, dan menumbuhkan jiwa empati.
- 6) Berperan dalam membentuk moral, kesadaran diri, serta keterampilan sosial dan hidup yang penting untuk berinteraksi di lingkungan sekitar.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa, Cerita pendek memberikan banyak manfaat, mulai dari menenangkan pikiran dan menghibur, memicu inspirasi, serta memberikan motivasi. Selain itu, cerita pendek juga membantu memperkaya kosakata, melatih logika dan konsentrasi, mendorong kreativitas, menumbuhkan empati, serta mengembangkan keterampilan hidup yang berguna untuk memahami dan menghadapi berbagai persoalan dalam kehidupan dengan bijak.

#### **d. Unsur-unsur Cerita Pendek**

Menurut Ahyar, (2019), unsur-unsur cerita pendek terbagi menjadi dua, di antara lain sebagai, berikut.

##### 1) Unsur Intrinsik

###### a) Tema

Tema adalah ide pokok yang menjadi dasar pengembangan cerita, mencakup berbagai masalah seperti kemanusiaan, kekuasaan, kasih sayang, kecemburuan, dan lainnya. Untuk memahami sebuah cerita, dibutuhkan pemahaman menyeluruh terhadap berbagai unsur cerita, seperti karakter, alur, atau latar yang terkandung di dalamnya.

###### b) Plot atau alur

Plot adalah rangkaian peristiwa yang disusun secara teratur dan menyeluruh, sehingga membentuk jalan cerita yang meliputi, orientasi (perkenalan tokoh), komplikasi (Awal

muncul masalah), klimaks (puncak masalah), resolusi (masalah mereda), dan koda (penutupan).

c) Penokohan dan perwatakan

Penokohan dan perwatakan adalah cara penulis menggambarkan dan mengembangkan karakter-karakter dalam cerita, termasuk sifat dan kepribadian para tokoh yang ada dalam karya tersebut.

d) *Setting* atau latar

Latar adalah tempat dan waktu terjadinya peristiwa dalam cerita. Latar berfungsi untuk memperkuat tema, menggambarkan karakter tokoh, dan menciptakan suasana. Latar terdiri atas latar tempat, waktu dan suasana.

e) Sudut pandang

Sudut pandang adalah posisi penulis dalam menyampaikan cerita. Ada beberapa macam sudut pandang dalam bercerita.

(1) Sudut Pandang Orang Pertama, yaitu penulis menggunakan kata “aku” untuk memberikan Kesan bahwa cerita diceritakan langsung dari pengalaman tokoh utama.

(2) Sudut Pandang Orang Ketiga, yaitu penulis memilih salah satu tokoh untuk menceritakan peristiwa, dan tokoh yang diceritakan disebut “dia”

(3) Sudut Pandang Pengarang Objektif (*Objective Point of View*), yaitu penulis hanya menceritakan apa yang terjadi tanpa memberikan interpretasi atau panduan, seolah pembaca menyaksikan sebuah pementasan. Pembaca hanya bisa memahami cerita berdasarkan Tindakan dan dialog tokoh.

(4) Sudut Pandang Serba Tahu (*Omniscient Point of View*), yaitu penulis memiliki pengetahuan penuh tentang segala hal dalam cerita, termasuk perasaan dan pikiran tokoh. Ia dapat memberikan komentar tentang perbuatan tokoh dan berbicara langsung kepada pembaca.

f) Amanat

Amanat adalah pesan yang ingin disampaikan oleh penulis melalui ceritanya kepada pembaca atau pendengar, yang bisa berupa harapan, nasihat, kritik, atau pesan lainnya.

2) Unsur Ekstrinsik.

a) Latar belakang pengarang

Kehidupan pribadi dan keadaan jiwa penulis dapat memengaruhi cara pengarang menciptakan karya sastra.

b) Aspek-aspek sosial politik

Situasi sosial dan politik, seperti masalah ekonomi, budaya, dan Pendidikan, turut mempengaruhi karya sastra yang dihasilkan.

c) Hasil pemikiran manusia atau masyarakat

Hasil pemikiran manusia, baik berupa ideologi, filsafat, atau pengetahuan lainnya, memiliki dampak terhadap karya sastra. Misalnya, kedekatan seorang sastrawan dengan Tuhan bisa melahirkan karya sastra yang penuh dengan pesan religious.

d) Semangat zaman, atmosfer, atau iklim tertentu

Semangat zaman di sini berkaitan dengan aliran seni yang sedang populer pada waktu itu, yang mempengaruhi karya sastra yang dihasilkan.

Menurut Sumiati, (2020), cerita pendek memiliki dua unsur utama, diantaranya adalah unsur intrinsik dan ekstrinsik.

1) Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik adalah elemen-elemen yang membentuk cerita pendek dari dalam cerita itu sendiri, seperti halnya komponen-komponen yang ada dalam sebuah bangunan. Berikut adalah beberapa unsur intrinsik dalam cerita pendek :

a) Tema.

Tema sering kali tidak dituliskan secara eksplisit oleh penulis. Untuk menemukan tema, kita perlu memahami rangkaian peristiwa dalam alur cerita. Tema adalah ide atau gagasan utama yang menjadi dasar dari keseluruhan cerita pendek tersebut.

b) Penokohan

Penokohan adalah cara penulis menggambarkan dan mengembangkan karakter-karakter dalam cerita.

c) Alur

Alur adalah pola perkembangan cerita yang terbentuk dari hubungan sebab-akibat atau secara kronologis. Alur dalam cerita pendek bisa bervariasi, tetapi harus tetap menarik, mudah dipahami, dan logis. Terkadang, alur cerita bisa kompleks dan penuh kejutan, tetapi di lain waktu bisa juga sederhana.

d) Latar

Latar adalah tempat, waktu peristiwa yang terjadi dalam cerita. Latar bisa bersifat nyata atau imajinatif. Fungsinya untuk memperkuat atau memperjelas persepsi pembaca terhadap jalannya cerita.

e) Gaya Bahasa

Dalam sebuah cerita, penggunaan bahasa bertujuan untuk menciptakan suasana tertentu dan Menyusun dialog yang menunjukkan hubungan antar tokoh. Keterampilan penulis dalam menggunakan bahasa dengan tepat dapat menghasilkan suasana yang langsung dan jujur.

f) Sudut Pandang

Sudut pandang adalah cara penulis memilih posisi untuk menyampaikan cerita. Ini bisa dilakukan dari sudut pandang

orang pertama, kedua, ketiga, atau dari prespektif orang yang berada di luar cerita itu sendiri.

g) Amanat

Amanat adalah pesan yang ingin disampaikan oleh penulis kepada pembaca. Biasanya, amanat dalam cerita pendek disampaikan secara tersirat dan erat kaitannya dengan tema cerita.

2) Unsur Ektrinsik

a) Latar belakang masyarakat

Latar belakang Masyarakat mencakup faktor-faktor seperti ideologi negara, situasi politik, kondisi sosial, dan ekonomi yang ada pada waktu cerita ditulis.

b) Latar belakang penulis

Latar belakang penulis melibatkan kehidupan pribadi penulis, kondisi psikologis mereka, serta aliran sastra yang dianut oleh penulis.

c) Nilai yang terkandung dalam cerita pendek

Nilai yang terkandung dalam cerita pendek sebagai unsur ekstrinsik meliputi nilai agama, nilai sosial, dan berbagai nilai lainnya yang diangkat dalam cerita.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa, Cerita pendek terdiri dari dua unsur, yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik meliputi tema, alur, penokohan,

latar, gaya bahasa, sudut pandang, dan amanat. Tema merupakan gagasan dasar cerita, alur merujuk pada urutan kejadian, penokohan menggambarkan karakter-karakter dalam cerita, latar memperkuat suasana, gaya bahasa menciptakan suasana, gaya bahasa menciptakan nuansa tertentu, sudut pandang menentukan cara cerita disampaikan, dan amanat adalah pesan yang ingin disampaikan penulis. Sementara itu, unsur ekstrinsik melibatkan latar belakang penulis, kondisi sosial politik, pemikiran masyarakat, semangat zaman yang memengaruhi karya sastra, dan filosofi yang membentuk cerita. Unsur ekstrinsik ini berhubungan dengan konteks di luar cerita.

#### e. Jenis-jenis Cerita Pendek

Jenis-jenis cerita pendek menurut Tarsinih, (2018), adalah sebagai berikut.

- 1) Berdasarkan jumlah kata.
  - a) Cerita pendek mini (*flash*) adalah cerita pendek yang terdiri dari jumlah kata antara 750-1.000 kata.
  - b) Cerita pendek ideal adalah cerita pendek yang terdiri dari jumlah kata antara 3.000-4.000 kata.
  - c) Cerita pendek panjang, adalah cerita pendek yang terdiri dari jumlah kata antara 4.000-10.000 kata.
- 2) Berdasarkan teknik pengarangnya.

- a) Cerita pendek sempurna adalah cerita yang ditulis dengan fokus pada satu tema, plot yang jelas, dan penyelesaian yang mudah dipahami. Cerita ini biasanya bersifat konvensional dan didasarkan pada kenyataan.
- b) Cerita pendek tak utuh adalah cerita yang tidak terfokus pada satu tema dan memiliki alur yang tidak terstruktur dengan baik, serta ending yang terbuka. Cerita pendek jenis ini cenderung lebih kontemporer dan didorong oleh ide atau gagasan yang orisinal.

Menurut Nuryatin & Irawati, (2016), cerita pendek terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu sebagai berikut.

- 1) Berdasarkan nilai literernya.
  - a) Cerita pendek *quality stories*, yaitu cerita yang memiliki nilai sastra yang tinggi.
  - b) Cerita pendek dalam kategori *commercial (craft) stories*, yang lebih fokus pada aspek komersial dan pasaran sehingga kurang atau bahkan tidak memiliki nilai sastra yang signifikan.
- 2) Berdasarkan unsur fiksi.
  - a) Cerita pendek watak, yaitu cerita yang fokus pada pengembangan karakter tokoh, terutama karakter utama.
  - b) Cerita pendek plot, yaitu cerita pendek menekankan urutan kejadian atau perkembangan peristiwa.

- b) Cerita pendek tematis, yaitu cerita pendek yang lebih mengutamakan tema atau permasalahan yang diangkat dalam cerita.
- c) Cerita pendek suasana, yaitu cerita pendek yang menonjolkan atmosfer atau nuansa yang tercipta dalam cerita.
- d) Cerita pendek *setting*, yaitu cerita pendek yang lebih mengutamakan tempat atau kejadian dalam cerita.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa, cerita pendek dapat dikategorikan dalam berbagai jenis. Berdasarkan jumlah kata, cerita pendek dibagi atas mini, ideal, dan panjang. Berdasarkan teknik penulisan yaitu cerita pendek sempurna dan tak utuh. Menurut nilai sastra, cerita pendek dapat dikategorikan menjadi *quality stories* (cerita dengan nilai sastra tinggi) dan *commercial stories* (cerita yang lebih mengutamakan aspek komersial). Selain itu, cerita pendek dapat dibedakan berdasarkan unsur fiksi yang lebih dominan, seperti cerita pendek watak, plot, tematis, suasana, dan *setting*.

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

1. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan memirsa mencakup kemampuan memahami cerita melalui media audiovisual, termasuk aspek alur, karakter, latar, dan tema. Menurut Suyatno (2015), kemampuan ini sangat penting untuk mengembangkan apresiasi siswa terhadap sastra dan meningkatkan keterampilan berbahasa mereka.

Dalam konteks pembelajaran sastra, terutama cerpen, keterampilan memirsa memberikan pengalaman belajar yang mendalam, membantu siswa lebih mudah memahami dan menganalisis isi cerpen yang disampaikan melalui media digital.

2. Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT) berperan penting dalam pendidikan modern, terutama untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan terhubung secara digital. Menurut Miarso, (2016), penerapan ICT dalam pembelajaran memungkinkan penyajian materi secara interaktif, fleksibel, dan lebih mudah diakses. Teknologi seperti ebook interaktif dan video pembelajaran memperkaya metode penyampaian materi, memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih menarik dan kontekstual, yang dapat meningkatkan motivasi dan efektivitas pembelajaran.
3. *E-book* sebagai media pembelajaran memungkinkan pengemasan materi dalam format yang mudah diakses dan fleksibel, serta memungkinkan integrasi multimedia seperti gambar, video, dan audio .

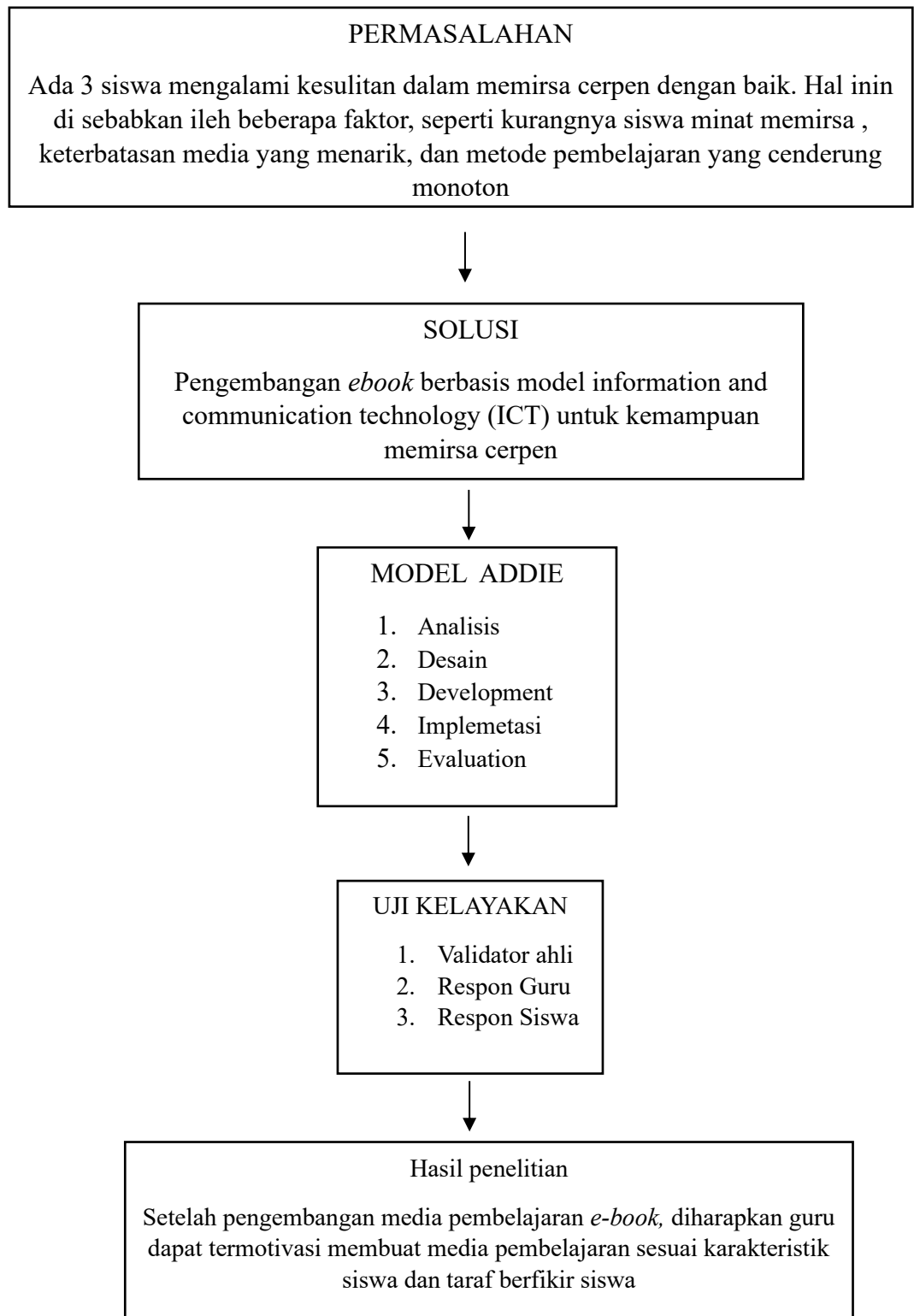
Ebook interaktif dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena menghadirkan materi yang dapat diakses kapan saja, sekaligus mengintegrasikan elemen visual yang mendukung pemahaman. Dalam pembelajaran cerpen, *e-book* yang dikombinasikan dengan video dapat memperjelas cerita dan memfasilitasi kemampuan memirsa siswa dalam memahami teks sastra.

### C. Kerangka Berpikir

Setiap guru harus dapat mengembangkan media pembelajaran yang mudah dipahami siswa karena pentingnya media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi. Siswa sekolah dasar memerlukan pemahaman yang lebih mendalam dan mudah dipahami tentang materi narasi. Dengan menggunakan *e-book* sebagai media pembelajaran, tujuan kami adalah untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan mereka untuk memirsakan cerpen dengan cara yang mudah dan tidak membosankan.

Proses berikut dilakukan untuk menilai sejauh mana program pembelajaran yang menggunakan *e-book* ini memenuhi standar, yaitu:

1. Permasalahan,
2. Solusi,
3. Desain Media Pembelajaran *e-book* digital,
4. Produksi,
5. Evaluasi mencakup penilaian dari ahli materi, dan ahli media,
6. Penerapan Media pembelajaran *e-book*.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

#### **D. Hipotesis**

Hipotesis adalah solusi temporer untuk masalah penelitian. Data yang dikumpulkan harus menguji validitasnya. Hipotesis penelitian ini dirumuskan berdasarkan rumusan masalah dan kajian pustaka yang telah dilakukan oleh penelitian.

1. Hipotesis pertama adalah bahwa pembelajaran kemampuan memirsakan cerpen siswa kurang menarik dan menyenangkan, sehingga perlu dibuat *e-book* sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar.
2. Hipotesis kedua adalah bahwa pengembangan *e-book* berbasis model information and communication technology (ICT) dapat meningkatkan kemampuan memirsakan cerpen